

**NASKAH PUBLIKASI**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI PENERAPAN  
STRATEGI *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS V SD N 05 SIDOHARJO WONOGIRI  
TAHUN AJARAN 2013-2014**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Diajukan Oleh:

**Shinta Arintika**

**A 510 100 278**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2014**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertandatangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Sri Hartini, S.H, M.Pd

NIK : 050

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Shinta Arintika

NIM : A.510100278

Program Studi : FKIP/PGSD

Judul Skripsi : PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA  
MELALUI PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING*  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS V SD N 05 SIDOHARJO WONOGIRI TAHUN  
AJARAN 2013-2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 24 Februari 2014

Pembimbing,

**Dra. Sri Hartini, S.H, M.Pd**

NIK : 050

**SURAT PERNYATAAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

*Bismillahirrahmanirrohim.*

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SHINTA ARINTIKA  
NIM : A 510 100 278  
Fakultas/Jurusan : FKIP / PGSD  
Jenis : SKRIPSI  
Judul : PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA  
MELALUI PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING*  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS V SD N 05 SIDOHARJO, WONOGIRI TAHUN  
AJARAN 2013-2014


Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perusahaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu minta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagai semestinya.

Surakarta, 24 Februari 2014

Yang menyatakan,

  
(Shinta Arintika)

## **ABSTRAK**

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD N 05 SIDOHARJO WONOGIRI TAHUN AJARAN 2013-2014**

**Oleh :**

**Shinta Arintika**

**A510100278**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo dengan menggunakan strategi pembelajaran Role Playing. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo yang berjumlah 19, sedangkan obyek penelitian adalah keterampilan berbicara dan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan strategi Role Playing. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilaksanakan secara deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis dan mendeskripsikan data kualitatif berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan tahapan reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik uji validitas data menggunakan validitas isi dan triangulasi data. Prosedur penelitian meliputi tahapan perencanaan tindakan (planning) , pelaksanaan tindakan (action), pengamatan tindakan (observation) dan refleksi (reflection). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada kondisi awal prosentase ketuntasan adalah sebesar 57,90% yang dicapai 11 siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 73,68% yang dicapai 14 siswa dan siklus II sebesar 94,74% yang dicapai 19 siswa. Untuk prosentase prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 78,94% yang dicapai 14 siswa menjadi 89,47% yang dicapai 17 siswa pada siklus II. Dengan demikian dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi Role Playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo Wonogiri tahun ajaran 2013-2014.*

**Kata kunci :** keterampilan berbicara, Role Playing, bahasa Indonesia.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam rangka untuk membangun dan membentuk karakter manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan suatu sarana dan wahana yang sangat baik dalam peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia. Hal inilah yang membuat pendidikan perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak seperti pemerintah, masyarakat dan pengelola pendidikan khususnya.

Mewujudkan manusia yang berkualitas atau berpotensi harus dilakukan melalui dunia pendidikan secara bertahap dan sedini mungkin. Kegiatan pendidikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan generasi yang cerdas dan berkompeten serta berkualitas guna mengimbangi kemajuan teknologi dan perubahan yang begitu cepat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Komponen dasar sebagai tonggak penyempurnaan program pendidikan di sekolah dasar salah satunya adalah melalui keterampilan berbicara. Hal ini disebabkan karena berbicara merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia sebagai makhluk sosial. Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk sosial yang artinya tidak dapat untuk hidup sendiri, maka dari itu kemampuan berbicara diperlukan untuk berinteraksi dan merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif untuk digunakan.

Berbicara bagi mayoritas orang adalah sebuah perkara yang mudah dalam kehidupan sehari-hari. Namun hal ini akan berbeda apabila dikaitkan dalam dunia pendidikan. Perbedaan inilah yang menjadi ketimpangan dalam kehidupan sehari-hari seorang siswa sekolah dasar. Pada siswa sekolah dasar yang tinggal di daerah dan terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa daerahnya masing-masing akan mengalami kesulitan apabila diminta untuk berbicara secara lancar menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Meskipun sekolah merupakan tempat untuk mengenyam pendidikan formal yang notabene harusnya mempergunakan Bahasa Indonesia dalam kegiatannya akan tetapi realita berkata lain. Di sekolah ini proses pembelajaran hanya memanfaatkan penggunaan Bahasa Indonesia sebesar 65% sehingga siswa masih merasa kaku apabila diminta untuk berbicara Bahasa Indonesia. Hal ini tidak terbantu dengan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton yang diterapkan oleh guru. Oleh sebab itu keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar masih rendah dan perlu dilatih dan dikembangkan.

Dengan harapan menerapkan sesuatu yang baru yaitu suatu strategi pembelajaran yang sebelumnya belum pernah diterapkan diharapkan mampu untuk mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah strategi *Role Playing*. strategi pembelajaran *Role Playing* yang dipergunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif akan mampu untuk menumbuhkembangkan potensi intelektual, sosial dan emosional yang ada di dalam dirinya sehingga kelak mampu untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara matang, arif dan dewasa. Melalui strategi *Role Playing* ini diharapkan dapat muncul kreativitas, daya pikir dan daya khayal dari siswa. Selain itu dari kegiatan inilah nantinya siswa mampu menikmati dan memperluas wawasannya mengenai kehidupan dan khususnya siswa mampu meningkatkan keterampilannya dalam aspek keterampilan berbicara. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SD N 05 Sidoharjo, diperlukan strategi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sehingga proses pembelajaran akan terlihat lebih menarik, inovatif, menyenangkan dan tidak monoton.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 05 Sidoharjo Wonogiri. Waktu penelitian adalah awal semester II tepatnya bulan Januari 2014.

### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hardjodipuro (Rubiyanto, 2009:107) PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas V.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo, Wonogiri yang berjumlah 19 siswa dengan komposisi 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

### **4. Prosedur Penelitian**

Prosedur dan tahapan dalam melaksanakan tindakan mengikuti model Arikunto bahwa di dalam siklus PTK terdapat empat tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

### **5. Sumber Data**

Sumber data yang akan dikumpulkan dan dikaji di dalam penelitian ini berjenis data kualitatif yang memiliki sumber data primer. Kata-kata maupun tindakan yang muncul pada saat melaksanakan penelitian dengan menerapkan strategi *Role Playing* terekam dengan cara mengamati dan wawancara dengan sumber data. Sumber data di dalam penelitian ini adalah guru kelas V, siswa kelas V serta kepala sekolah SD N 05 Sidoharjo kabupaten Wonogiri.

### **6. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

- a. Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Suharsimi Arikunto, 2007:30). Dalam penelitian ini observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data mengenai partisipasi peserta didik di dalam kegiatan belajar mengajar dan implementasi tipe *Role Playing*.
- b. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2009:231). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai tingkat keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*.
- c. Metode tes adalah cara pengumpulan data yang mengharuskan sejumlah pertanyaan kepada subyek penelitian (Budiyono, 2003:54). Tes ini dipergunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat perkembangan kognitif yang telah dicapai siswa setelah proses pembelajaran, serta untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan perkembangan pelaksanaan tindakan
- d. Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa kelas V, serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

#### 7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi, pedoman wawancara, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar evaluasi.

#### 8. Teknik Validitas Data

Uji validitas data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah validitas isi dan triangulasi data.

- a. Validitas isi di dalam penelitian ini berhubungan dengan kemampuan suatu instrumen untuk menggambarkan secara tepat mengenai domain perilaku yang akan diukur yaitu berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa serta prestasi belajar setelah diterapkannya strategi *Role*



*Playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui validitas isi jugalah dapat mengukur sejauh mana item di dalam suatu tes dapat mencakup keseluruhan isi objek yang hendak diukur atau tidak. Mencakup keseluruhan isi objek tidak saja menunjukkan bahwa tes tersebut harus komprehensif isinya akan tetapi harus memuat isi yang relevan dan tidak keluar dari batasan tujuan diadakannya suatu tes.

- b. Triangulasi data adalah pengujian data dan informasi yang diperoleh selalu dikomparasikan dan diuji dengan data serta informasi lain, baik dari segi koheren, sumber yang sama maupun sumber yang berbeda. Di dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber (uji keabsahan data dari isi dokumen dengan hasil observasi) dan triangulasi teknik (uji keabsahan data dengan metode pengecekan data kepada sumber yang sama namun tekniknya berbeda).

#### 9. Teknik Analisis Data

Menurut H.B. Sutopo (2003) menyebutkan bahwa dalam proses analisa data ada tiga komponen yang harus disadari oleh peneliti. Tiga komponen tersebut adalah data reduksi, sajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan secara deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis dan mendeskripsikan data kualitatif berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

#### 10. Indikator Pencapaian

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Indikator pencapaian pada penelitian ini adalah pada siklus I siswa mencapai hasil ketuntasan minimal 70 % dari jumlah siswa. Pada siklus II siswa mencapai ketuntasan minimal sebesar 80 % dari jumlah siswa.

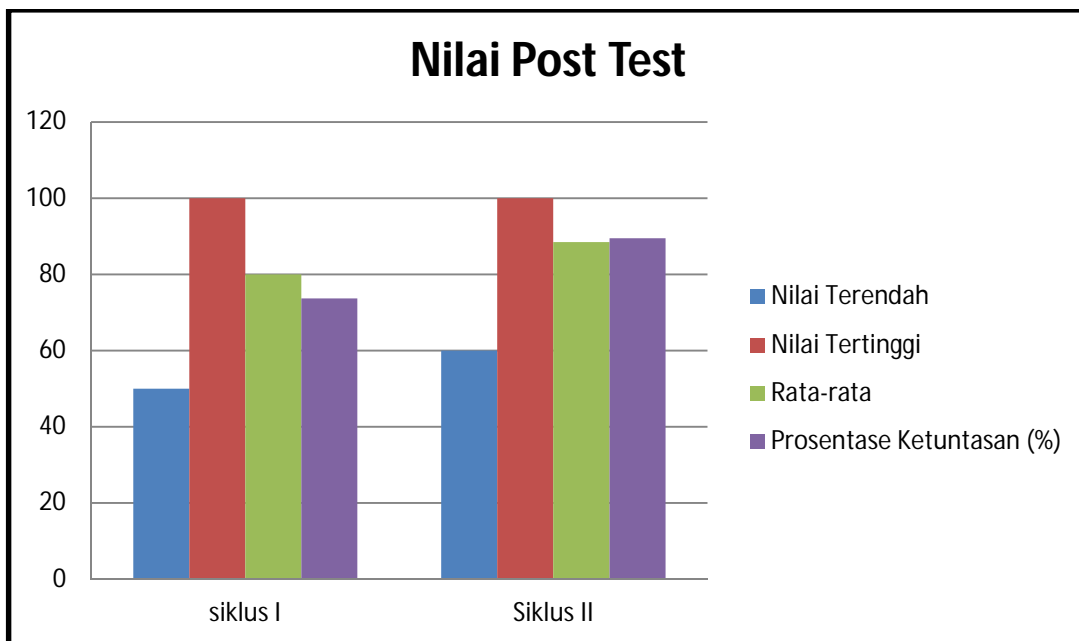
### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari pengkajian analisis hasil pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan di antara siklus I dan siklus II yang di tiap siklus terdapat 2 pertemuan. Hal ini dapat ditilik dari hasil *post test* dan nilai pengamatan keterampilan berbicara siswa yang terdiri dari 8 indikator yaitu intonasi, pelafalan, jeda, kelancaran, ekspresi, penampilan, mimik serta nada untuk setiap siklusnya, karena guru dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui strategi *Role Playing*. Sesuai dengan keseluruhan siklus yang telah dilaksanakan di kelas V SD N 05 Sidoharjo, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan mengenai drama. Data nilai secara keseluruhan mengenai hasil tindakan baik dari siklus I maupun siklus II yang telah dilaksanakan dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut ini :

Tabel 4.12

Data Nilai *Post Test* Siklus I Dan *Post Test* Siklus II

| No | Keterangan            | Nilai siklus I | Nilai Siklus II |
|----|-----------------------|----------------|-----------------|
| 1. | Nilai terendah        | 50             | 60              |
| 2. | Nilai tertinggi       | 100            | 100             |
| 3. | Rata-rata nilai       | 80             | 88,42           |
| 4. | Prosentase ketuntasan | 73,68%         | 89,47%          |



Gambar 4.4

Grafik Nilai *Post Test* Siklus I Dan Siklus II

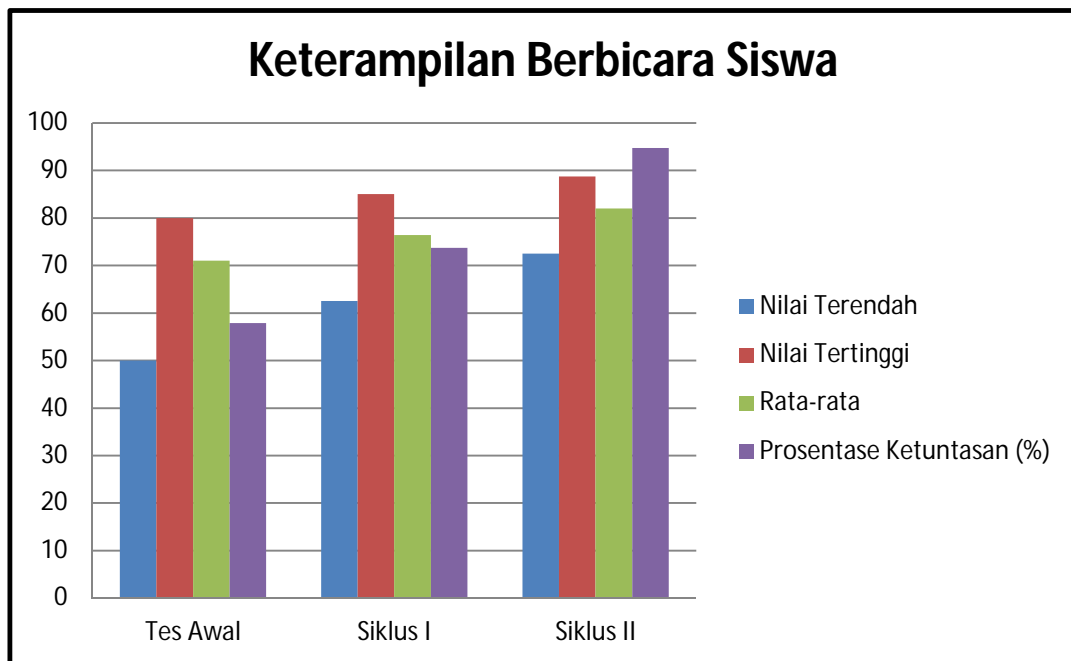
Adapun keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan strategi Role Playing dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hal ini dapat ditinjau dari tabel berikut :

Tabel 1

Data Nilai Keterampilan Berbicara dengan Strategi *Role Playing*  
Tes Awal, Siklus I Dan Siklus II

| No | Keterangan            | Nilai tes awal | Nilai siklus I | Nilai Siklus II |
|----|-----------------------|----------------|----------------|-----------------|
| 1. | Nilai terendah        | 50             | 62,5           | 72,5            |
| 2. | Nilai tertinggi       | 80             | 85             | 88,75           |
| 3. | Rata-rata nilai       | 71             | 76,41          | 82              |
| 4. | Prosentase ketuntasan | 57,90%         | 73,68%         | 94,74%          |

Adapun grafik peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui strategi Role Playing dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar 1

Grafik Nilai Keterampilan Berbicara dengan Strategi *Role Playing*  
Tes Awal, Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, maka hipotesis tindakan yang dirumuskan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo, Wonogiri dapat diterima.

#### D. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian adalah meningkatnya keterampilan berbicara siswa dengan strategi Role Playing. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dalam

siklus I (pertemuan 1 dan 2) dan siklus II (pertemuan 1 dan 2). Hasil prosentase prestasi belajar siswa yang dicapai melalui tes evaluasi pada siklus I sebesar 73,68% yang dicapai oleh 14 siswa dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,47% yang dicapai oleh 17 siswa. Adapun untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa dapat dirinci sebagai berikut :

1. Pada kondisi awal, nilai rata-rata yang dicapai sebesar 70,63 dengan prosentase ketuntasan sebesar 57,90% yang dicapai oleh 11 siswa.
2. Pelaksanaan tindakan siklus I, nilai rata-rata yang dapat dicapai sebesar 76,41 dengan prosentase ketuntasan adalah 73,68% yang dicapai oleh 14 siswa.
3. Pelaksanaan tindakan siklus II, nilai rata-rata yang dapat dicapai sebesar 82 dengan prosentase ketuntasan adalah 94,74% yang dicapai oleh 18 siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : Progd PGSD FKIP UMS.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.